Dos laboratórios experimentais à inovação cidadã

From experimental laboratories to citizen innovation

Felipe Fonseca *

RESUMO

A imagem de laboratório cidadão tem sido utilizada para descrever um campo vasto de iniciativas que de fato compartilham características organizacionais, de repertório, aspirações e metodologias. As mesmas iniciativas também guardam entre si, entretanto, uma considerável diversidade, como resultado de diferentes processos de formação e consolidação. Neste texto, retrato um histórico relativamente recente - de mais de uma década - de projetos brasileiros que atuam em campos costumeiramente associados ao cenário que hoje vem sendo identificado com os laboratórios cidadãos. Para oferecer este panorama, faço uma compilação breve de trabalhos anteriores nos quais tratei da cultura digital brasileira, de laboratórios experimentais e de arranjos criativos em rede, em particular do ponto de vista das políticas públicas engendradas pelo Ministério da Cultura do Brasil. Este histórico sugere que parte considerável das iniciativas que hoje articulam um discurso de inovação cidadã no Brasil de hoje está na verdade enraizada em contextos socioculturais diversos e mais antigos. Reconhecer e dar visibilidade a esta bagagem só tem a contribuir para a relevância e a efetividade dos projetos de inovação cidadã, contrabalançando a relativa novidade desta nomenclatura. Aproveito ainda para trazer à tona novamente algumas recomendações anteriormente dirigidas à elaboração de políticas públicas de estímulo ao campo dos laboratórios experimentais, mas que

ABSTRACT

The image of a citizen lab has been used to describe a vast and varied field of iniatives which in fact share organizational characteristics, as well as repertories, aspirations and methodologies. The same initiatives also maintain, nonetheless, considerable diversity, as a result of different processes of formation and consolidation. This arcle portrays the relatively recent history – of more than a decade – of Brazilian projects active in fields customarily associated with the scenario now usually belonging to citizen labs. To explore this panorama, I propose a brief compilation of previous work where I wrote about Brazilian digital culture, experimental labs and creative network arrangements, particularly from the point of view of public policies emanating from the Ministry of Culture. This historical overview suggests that a considerable part of the initiatives that now adopt the language of citizen innovation in Brazil has its roots in diverse, and older, sociocultural contexts. Recognizing and pointing out this heritage contributes to the relevance and effectiveness of citizen innovation projects, countering the relative novelty of this nomenclature. The article also brings up some recommendations previously directed to the elaboration of public policies of stimulus to the field of experimental laboratories, but which may also contribute to build eventual support for citizen innovation.

Keywords: Experimental Laboratories; Citizen Innovation; Public Policy; Digital

* Mestre em Divulgação Científica e Cultural pela Unicamp – Laboratório de Estudos Avançados de Jornalismo (Labjor). Endereço: Ubalab, Rua Dr. Esteves da Silva, nº 147, sala 113, CEP 11680-000, Ubatuba, SP. Telefone: (012) 3833-5550. E-mail: felipefonseca@gmail.com.

podem também contribuir para estruturar o eventual fomento à inovação cidadã.

Palavras-chave: Laboratórios Experimentais; Inovação Cidadã; Políticas Públicas; Cultura Digital.

Culture.

DA CULTURA DIGITAL À INOVAÇÃO CIDADÃ

A presença no Brasil de iniciativas que se identificam explicitamente como “laboratórios de inovação cidadã” é relativamente recente. Pode-se afirmar que um elemento catalisador da consolidação do uso desse termo foi a realização, no ano de 2015, do LABiCBR no Rio de Janeiro – evento organizado pela Secretaria-Geral Iberoamericana, em parceria com o Ministério da Cultura do Brasil e Medialab Prado. O LABiCBR foi precedido de uma primeira edição, no ano anterior, no México. E seria seguido também por uma terceira, na Colômbia. Além de promover o intercâmbio com um ativo cenário internacional, o evento no Brasil reuniu também dezenas de projetos, coletivos e espaços de diversas partes do país. Boa parte daquelas pessoas, entretanto, já estavam em contato, e muitas já haviam cooperado mutuamente em outras ocasiões.

Retomo aqui elementos de trabalhos realizados anteriormente para apresentar um recorte do cenário brasileiro que recentemente vem adotando o conceito de inovação cidadã como uma das maneiras de descrever suas atividades. Entre os trabalhos aqui mencionados, incluem-se uma compilação de textos realizada durante a primeira fase do projeto Rede//Labs (FONSECA, 2010), que representou um contato estruturado inicial entre diversas iniciativas que trabalhavam com o que à época identificamos como um cenário de “cultura digital experimental” – em contato com arte, tecnologia, educação, questões urbanas e demandas sociais. Aquele projeto foi desenvolvido em parceria com a pesquisadora Maira Begalli, a partir de uma provocação e apoio da Coordenadoria-Geral de Cultura Digital do Ministério da Cultura sobre o que significava pensar em laboratórios de arte e tecnologia no contexto brasileiro de então. Vale ressaltar que vínhamos de um período de quase sete anos de desenvolvimento de uma ideia abrangente de cultura digital com características particularmente brasileiras, que repercutia em políticas públicas e projetos culturais. O projeto resultou na concepção de alguns mecanismos de fomento ao setor, que infelizmente seriam deixados de lado com a mudança de comando no Ministério da Cultura em 2011.

Nos anos seguintes, fiz meu mestrado no Labjor da Unicamp, orientado por Rafael Evangelista, sobre o tema *Redelabs*: *laboratórios experimentais em rede* (FONSECA, 2014). Ali tive a oportunidade de relacionar o histórico da cultura digital brasileira com o cenário internacional de *hacklabs*, *hackerspaces* e laboratórios experimentais, e começar a elaborar a ideia do laboratório como espaço intencionalmente deixado em branco, que pode assumir diferentes identidades, modos de trabalho e aspirações, de acordo com cada público, contexto ou parcerias que mobiliza. A dissertação também traz algumas contribuições para este texto.

O mais recente trabalho articulado aqui é o levantamento que realizei com Luciana Fleischman, ainda em 2014, para a Coordenadoria-Geral de Cultura Digital do Ministério da Cultura, que então ensaiava uma retomada das ações ora deixadas de lado por alguns anos (FONSECA; FLEISCHMAN, 2014a, 2014b, 2014c). A pesquisa tinha

o objetivo de contribuir com a elaboração de políticas públicas voltadas para arranjos experimentais criativos em cultura digital. As recentes complicações no cenário político brasileiro não permitiram que aquelas sugestões chegassem a ser implementadas, mas acredito que os elementos de que tratamos ajudam a entender parte do cenário atual, as questões colocadas e possíveis caminhos futuros para a inovação cidadã no Brasil.

CULTURA DIGITAL BRASILEIRA

De modo geral, um dos mais importantes agregadores do cenário de que trata este artigo foi a consolidação de uma rede de atores diversos que se identificavam com a busca (e ocasionalmente a crítica ou, mesmo, a refutação) de uma cultura digital caracteristicamente brasileira. Essa construção está diretamente associada à gestão de Gilberto Gil como ministro da Cultura, entre 2003 e 2007, e ainda prosseguiria durante a primeira gestão de Juca Ferreira, até 2010.

Gil transformou o Ministério da Cultura, pela primeira e talvez única vez, em um indutor de um imaginário contemporâneo, cosmopolita e includente, a partir de uma visão ampla de cultura. Em vez de dar espaço somente aos interesses corporativistas de artistas, produtores culturais e empresas patrocinadoras de cultura, o discurso do Ministério da Cultura de então afirmava a cultura do ponto de vista da antropologia contemporânea, como fazer humano em sociedade e em diálogo com a natureza. Mais do que isso, o ministro em pessoa inseria-se como representante da busca brasileira de uma síntese entre os extremos da tecnofobia e da tecnoutopia, a partir da compreensão de que as tecnologias estão cada vez mais inseridas no imaginário cultural.

Foi com base nessa tentativa de conciliar, senão resolver, conflitos relacionados à crescente presença na sociedade das tecnologias de informação e comunicação, que surgiria aquilo que nos anos seguintes se denominaria uma "estratégia de cultura digital". Dentro do âmbito institucional, os esforços se concentraram principalmente no programa Cultura Viva, criado pelo historiador Célio Turino, então secretário de Programas e Projetos Culturais do Ministério da Cultura. O programa oferecia suporte aos Pontos de Cultura – entendidos como centros e projetos culturais comunitários, distribuídos por todas as regiões do Brasil e extremamente generosos em termos de recorte de linguagens, formatos, público e modos de atuação. A estratégia de cultura digital surgiria concretamente a partir do planejamento e da implementação de uma metodologia de capacitação e uso efetivo – com *software* livre e de código aberto – dos equipamentos digitais que eram doados aos Pontos de Cultura. Contou com uma equipe de mais de 70 desenvolvedores, educadores e pesquisadores recrutados pelo agitador cultural Claudio Prado em diferentes redes ativistas de todas as partes do país. Ao longo de alguns anos, foram realizados cerca de duas dezenas de encontros regionais de conhecimentos livres, nos quais conhecimentos técnicos eram oferecidos em relação com dinâmicas sociais e educativas adaptadas a cada contexto. Os Pontos de Cultura, em um primeiro momento, somavam mais de 250. Até 2010, chegariam a um total de 2.500.

Essa construção acompanhava as questões daquele momento histórico: de um lado um diálogo direto e intenso com o contexto *altermundista* do Fórum Social Mundial (em cuja edição de 2005 foi realizado o primeiro encontro de conhecimentos livres) e a ascenção de governos latino-americanos que – ao menos nominalmente – adotavam uma identidade e discurso progressistas; de outro, a disseminação das tecnologias de informação e comunicação representadas inicialmente por

computadores pessoais conectados via WWW, e posteriormente por *netbooks*, *smartphones* e *tablets*, fazendo uso de redes sociais. Para os envolvidos (este autor incluído), aquela foi uma época de intensa desconstrução e aprendizado social concreto. Foi ali que se puderam aproximar o vocabulário e as práticas *hackers* e de mídia tática, que chegavam com forte influência europeia, urbana, branca e de classe média; com as expectativas, receios e aspirações de movimentos sociais, culturas populares e tradicionais do Brasil profundo. A narrativa dessa tensão, bem como sua incorporação a partir de episódios anteriores de nossa história cultural (como a antropofagia modernista e o tropicalismo dos anos 1960, a pedagogia de Paulo Freire e a antropologia de Viveiros de Castro), foram alguns dos elementos fundamentais para naquele momento se começar a falar nas particularidades brasileiras de uma cultura digital.

LABS EXPERIMENTAIS

Em determinado momento, começaram a ficar visíveis as relações entre aquilo a que se propunha a rede emergente de cultura digital, por meio da realidade cotidiana dos Pontos de Cultura, com um cenário internacional em que espaços autônomos, frequentemente de inspiração pós-capitalista, buscavam construir alternativas concretas de existência. Pessoalmente, a mim atraíam os *hacklabs,* como espaços de desenvolvimento de tecnologias que não se configuravam nem como empresas nem instituições acadêmicas, e dialogavam de forma aberta com questões sociais. A simples ideia de que pequenas estruturas autogeridas estavam contribuindo de maneira decisiva para o desenvolvimento de muitas das tecnologias livres e abertas que utilizávamos em nossas ações era inspiradora. Essas impressões eram costumeiramente incorporadas ao desenvolvimento contínuo das ações de cultura digital, renovando-as.

Após a realização da primeira edição do Fórum CulturaDigital.Br em 2009, criei com Maira Begalli o projeto Rede//Labs para mapear e entender as aspirações do que então despontava como contexto dos laboratórios brasileiros de cultura digital experimental. Durante meio ano, com apoio do Ministério da Cultura, conversamos com dezenas de pessoas – artistas, curadores, pesquisadores, gestores culturais, gestores públicos, além de muitos diletantes inclassificáveis (FONSECA, 2010). Ao fim de 2010, realizamos um encontro durante a segunda edição do Fórum, ao qual estavam presentes instituições como Itaú Cultural, Instituto Sergio Motta e Aecid; organizadores de eventos como Artemov e File; coletivos como Eitaporra, Laboca e Orquestra Organismo; *labs* em formação ou já em funcionamento, como Nuvem, Marginália, IP://, LabDebug e Musa; entre muitos outros. Naquele momento, o Ministério da Cultura anunciava também um futuro edital de cultura digital experimental, que ofereceria bolsas de produção e bolsas de mediação cultural. O ano seguinte viu uma mudança radical no rumo do Ministério, que passou ao comando de Ana de Hollanda. Todas as ações de cultura digital seriam então relegadas a um segundo plano, aí incluído o edital. Ele nunca foi lançado.

Nos anos seguintes, minha pesquisa sobre laboratórios experimentais seguiria por outros rumos. Inicialmente, a partir do interesse da Agência Espanhola de Cooperação Internacional e Desenvolvimento (Aecid), desenvolvi conteúdo sobre laboratórios no Brasil, em especial quatro vídeos a respeito de diferentes localidades e grupos. Já entre 2012 e 2014, cursei o Mestrado em divulgação Científica e Cultural no Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo, da Unicamp, cujo tema seriam os laboratórios experimentais trabalhando em rede.

Em minha dissertação de mestrado, tratei inicialmente de relacionar dois campos que estavam entremeados no universo particular dos laboratórios experimentais no Brasil. De um lado, a preocupação com a inclusão de populações historicamente deixadas de lado na modernidade. De outro, a experimentação com novas referências e visões de mundo, partindo do pressuposto de que a grande questão não era simplesmente estender os mecanismos da sociedade contemporânea, mas sim já aproveitar para resolver ou superar suas muitas contradições. Precisei contar em um pouco mais de detalhe a história da cultura digital no Brasil, a relação entre a tecnoutopia californiana e o determinismo tecnológico, e minhas impressões em contato com uma rede internacional de eventos e *labs*. Por fim, como antecipado acima, sugeri uma compreensão dos laboratórios como espaços em branco nos quais se poderia escapar ao controle cibernético que atravessa a sociedade contemporânea.

ARRANJOS EXPERIMENTAIS CRIATIVOS

Em 2014, o Ministério da Cultura – sob o comando de Marta Suplicy – ensaiava um retorno aos tempos de protagonismo. Mobilizou recursos para uma série de novos projetos, e voltou a adotar uma postura de vanguarda sobre políticas e fazeres culturais, ainda que em uma chave diferente daquele primeiro momento com Gil. Falava-se mais em economia criativa e na projeção internacional do Brasil. Foi nesse contexto que desenvolvi para a Coordenadoria-Geral de Cultura Digital um estudo que oferecia sugestões estratégicas para a elaboração de políticas públicas e projetos culturais voltados ao cenário daquilo que o Ministério chamava de "laboratórios de arte, tecnologia e inovação". O estudo acontecia paralelamente ao desenvolvimento de um projeto chamado Rede Lati, que infelizmente dialogava pouco com o contexto mais amplo das iniciativas de que trato neste texto. Para me ajudar no levantamento, convidei a pesquisadora Luciana Fleischman, que havia sido uma das fundadoras da Nuvem, e conhecia bem o cenário brasileiro.

A primeira parte do levantamento (FONSECA; FLEISCHMAN, 2014a) faz um apanhado histórico sobre o que havia acontecido de relevante desde aquele verdadeiro abandono das atividades de cultura digital do Ministério em 2010: uma redução dos recursos de países mais ricos destinados ao financiamento de intercâmbio cultural com o Brasil (recorrente com as mudanças de governo rumo ao conservadorismo no Reino Unido, Espanha, Holanda e outros); a Primavera Árabe, as Acampadas na Espanha e os Occupies nos EUA, com repercussão em todo o mundo; o asilo de Edward Snowden na Rússia, a prisão de Chelsea Manning e o refúgio de Julian Assange na embaixada equatoriana em Londres; a crescente disseminação de impressoras 3D e outros equipamentos; e o então promissor uso de ferramentas digitais de participação social pelo setor público brasileiro. Falava ainda sobre iniciativas então embrionárias, como o envolvimento brasileiro na rede Ciudadania 2.0 – que no ano seguinte resultaria na realização do LABiCBR, no Rio de Janeiro, trazendo a ideia dos laboratórios cidadãos para dialogar com as outras iniciativas de que trato neste texto. O estudo traz também um mapeamento de iniciativas que operam naqueles campos. São retratados três cenários brasileiros: a própria Nuvem, *hacklab* rural na cidade de Mauá, no interior do estado do Rio de Janeiro; o contexto em torno de Lucas Bambozzi, artista e curador que organizou diversos eventos e projetos de arte, tecnologia e sociedade (Vivolab, Artemov, Networked Hacklab, Labmovel); e alguns projetos que implementavam iniciativas experimentais no âmbito do ensino formal (Aprender Brincando, Artecomputação em Escolas, Cemar,

eletriCAp, LabE, Res-Telinha). Foram também estudados outros dois projetos latino-americanos e ainda três de outros continentes.

A conclusão daquele primeiro produto sugeria uma evolução do referencial de cultura livre como tributário do uso de licenças abertas – dominante nas etapas anteriores de articulação da cultura digital brasileira – para uma cultura de abertura, na busca de escapar da lógica meramente transacional das licenças e incorporar também intencionalidade e contexto. Trabalhava ainda com a necessidade de os *labs* operarem de forma dinâmica, mudando constantemente de identidade e de formas de trabalho. E afirmava a importância dos eventos e intercâmbios (residências, ocupações e afins), não somente como momentos de divulgação e circulação, mas como eles próprios laboratórios que conseguem proporcionar um alcance de experimentações muito maior do que grande parte dos laboratórios institucionalizados e fixos.

Algumas destas características seriam ainda retomadas nos outros dois produtos. O segundo (FONSECA; FLEISCHMAN, 2014b) sugeria uma estratégia baseada em três campos: uma infraestrutura digital pública e permanente para documentação e publicação; um metalaboratório que se dedicasse de forma continuada a entender e articular a relação entre os demais *labs*; e o reconhecimento concreto da importância de ocupações, residências e intercâmbios como elementos fundamentais para o cenário brasileiro dos *labs* – formando um verdadeiro circuito, composto por pessoas e grupos que frequentemente se encontram, e, assim vão construindo caminhos de cooperação. Para compor estas estratégias, foram também entrevistados nomes como Lucas Bambozzi, Pedro Soler e Susana Serrano.

Já a terceira e última parte do estudo sobre arranjos experimentais criativos (FONSECA; FLEISCHMAN, 2014c) tratava de sugestões mais concretas. Algumas eram estruturais e de planejamento, como a demanda por uma maior previsibilidade de programas e editais. Outras tratavam de diretrizes que deveriam ser seguidas quando da implantação de programas e projetos: ter em mente a criação de uma rede de laboratórios com características diversas; incentivar o compartilhamento em todas as etapas (e não somente relatórios de execução); apoiar a pesquisa continuada e a documentação; e promover articulação interinstitucional em rede para planejar e executar os programas.

LABORATÓRIOS SEM PAREDES

O complexo cenário político do Brasil após as eleições para presidente de 2014 teve profundas implicações em todos os setores, e com o contexto dos *labs* experimentais, que operam no cruzamento da cultura, ciência, educação e engajamento cidadão, não foi diferente. Juca Ferreira, nomeado novamente ministro da Cultura, tentou novamente imprimir um ritmo de protagonismo ao Ministério. Ele vinha de um período como secretário de Cultura do Município de São Paulo, onde criou projetos como o Edital Redes & Ruas, que propunha justamente fomentar um transbordamento das questões tratadas nas redes digitais para o ambiente urbano. O Ministério chegou a apoiar a realização do LABiCBR no Rio de Janeiro em 2016, começando a construir a ponte entre o próprio histórico do Ministério e o referencial de inovação cidadã promovido por esse evento. Dezenas de produtores culturais, ativistas, artistas, organizadores de projetos e pesquisadores participaram.

Entre os planos daquele momento, experiências anteriores do Ministério em um recorte parecido seriam ampliadas. Era o caso dos LabCEUs – circuitos experimentais

realizados em 2015 em algumas localidades do Brasil em parceria com o Inciti, da Universidade Federal de Pernambuco –, cuja segunda edição estava planejada para receber propostas vindas de qualquer parte e assumir a identidade de promoção de ações culturais em questões urbanas e sociais.

Entretanto, o acirramento da crise política acabou por inviabilizar qualquer intenção de aprofundar o papel social e civilizatório do Ministério da Cultura. De fato, uma das primeiras iniciativas do governo provisório, ao assumir, foi extingui-lo, incorporando sua estrutura ao Ministério da Educação. Os setores envolvidos com cultura no Brasil protestaram, ocuparam prédios públicos, fizeram campanhas, e a extinção do Ministério foi suspensa. Ainda assim, ele foi relegado nos tempos seguintes a um papel subalterno e tecnocrata.

Ainda não é possível estimar o impacto que essa mudança radical de curso do Ministério da Cultura terá sobre o cenário dos laboratórios cidadãos no Brasil. Pode parecer contraditório atribuir tanta importância à política institucional para um cenário no qual idealmente deveriam prevalecer interesses cidadãos e organizações independentes. Entretanto, na etapa histórica anterior, mesmo quando o Ministério enfrentava um orçamento restrito e objeto frequente de contingenciamentos, ainda assim existia uma discussão republicana sobre o papel social do fazer cultural, com a construção participativa de políticas públicas, como o Plano Nacional de Cultura, incorporando opiniões distintas. Havia um horizonte esperado de desenvolvimentos, e nesse quesito os laboratórios cidadãos assumiam um papel importante – disputando espaços, lutando para a implantação de políticas, cobrando o poder público.

O que se vê hoje é um total vácuo, não somente de visão estratégica para a cultura como também de mecanismos para fiscalizar o poder público. Para piorar, uma série de fatores vem consolidando uma maior presença na opinião pública dos já ultrapassados ditames neoliberais. Independentemente de já terem sido refutadas, algumas ideias prontas vêm sendo repetidas por parcelas maiores da população: de que o "mercado" é o único meio eficiente de organizar trocas entre pessoas, de que o setor público é inevitavelmente menos eficiente, de que todas as pessoas colhem resultados proporcionais a seus esforços. Em um momento como este, falar-se em buscar um processo civilizatório, participativo, estrutural e includente parece distante demais. E é aí que uma mudança de estratégia se faz necessária.

Em meados de 2014, quando tomei conhecimento do primeiro LABiC que aconteceria no México, avaliei que, à luz de todo o processo que se havia desenvolvido no Brasil ao longo de mais de uma década, o termo "inovação cidadã" era muito pobre. Havíamos nos dedicado, afinal, a um processo de construção de novos horizontes – econômicos e de qualidade de vida, mas também estéticos e de imaginário, e, ainda, sociais, espirituais e naturais – para a modernidade, que queriam impactar o mundo inteiro, justamente escapando do mercado como modelo único de interações. E, nesse sentido, tanto a "inovação" parecia por demais associada a processos industriais de aumento de produtividade e visibilidade quanto o "cidadão" parecia por demais restritivo e previsível.

Entretanto, os tempos hoje são outros. Todo o potencial de invenção e existência que estava presente naqueles momentos – nos laboratórios experimentais, nos encontros de conhecimentos livres, nos Pontos de Cultura, nas múltiplas redes de que fazemos parte – encontra-se agora desalojado. Será que a inovação cidadã consegue ser elástica o suficiente para acolher esse universo de significados e transformação profunda? Deixo a questão no ar, e espero retornar a ela futuramente.

Artigo recebido em 31/01/2017 e aprovado em 25/05/2017.

REFERÊNCIAS

FONSECA, F. S. *Rede//Labs*. [S.l.]: [s.n.], 2010.

______. *Redelabs*: laboratórios experimentais em rede. Campinas, 2014. Dissertação (Mestrado em Divulgação Científica e Cultural) – Instituto de Estudos da Linguagem, Laboratório de Estudos Avançados de Jornalismo, Universidade Estadual de Campinas, 2014. Disponível em: < http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/268901 >.

FONSECA, F. S.; FLEISCHMAN, L. Arranjos experimentais criativos em cultura digital – parte 1. Brasília: Pnud, 2014a. Disponível em: <https://www.academia.edu/8532302/Arranjos_Experimentais_Criativos_em_Cultura_Digital_-_Parte_1>.

______. Arranjos experimentais criativos em cultura digital – parte 2. Brasília: Pnud, 2014b. Disponível em: <https://www.academia.edu/8532331/Arranjos_Experimentais_Criativos_em_Cultura_Digital_-_Parte_2>.

______. Arranjos experimentais criativos em cultura digital – parte 3. Brasília: Pnud, 2014c. Disponível em: <https://www.academia.edu/15173403/Arranjos_Experimentais_Criativos_em_Cultura_Digital_III_Estratégias>.